

EVALUATION

Vous, CHEVALIER LANCELOT, êtes mis au défi de traverser tout le château du roi sans encombre. Mais attention, boulets et gardes, vous barent le chemin.

```

3 0 CHEVALIER
4 0 GARDON
5 0 GARDON
6 0 COPYRIGHT
7 0 SUAR-WARY
8 0
9 0
10 0
11 0
12 0
13 0
14 0
15 0
16 0
17 0
18 0
19 0
20 0
21 0
22 0
23 0
24 0
25 0
26 0
27 0
28 0
29 0
30 0
31 0
32 0
33 0
34 0
35 0
36 0
37 0
38 0
39 0
40 0
41 0
42 0
43 0
44 0
45 0
46 0
47 0
48 0
49 0
50 0
51 0
52 0
53 0
54 0
55 0
56 0
57 0
58 0
59 0
60 0
61 0
62 0
63 0
64 0
65 0
66 0
67 0
68 0
69 0
70 0
71 0
72 0
73 0
74 0
75 0
76 0
77 0
78 0
79 0
80 0
81 0
82 0
83 0
84 0
85 0
86 0
87 0
88 0
89 0
90 0
91 0
92 0
93 0
94 0
95 0
96 0
97 0
98 0
99 0
100 0
101 0
102 0
103 0
104 0
105 0
106 0
107 0
108 0
109 0
110 0
111 0
112 0
113 0
114 0
115 0
116 0
117 0
118 0
119 0
120 0
121 0
122 0
123 0
124 0
125 0
126 0
127 0
128 0
129 0
130 0

```

Ivan HARY

Mode d'emploi:
 ↑ à gauche, → à droite, ↵ à grand cas.
 * à la fin du listing, vous trouverez un tableau donnant la liste avec
 les CHR8 et leurs caractères correspondants.
 Si vous ne possédez pas la version 8, remplacez tous les CHR8
 par leur "ORAP" ou la touche correspondante au CHR8.
 Le programme est un deux parties

```

130 0
131 0
132 0
133 0
134 0
135 0
136 0
137 0
138 0
139 0
140 0
141 0
142 0
143 0
144 0
145 0
146 0
147 0
148 0
149 0
150 0
151 0
152 0
153 0
154 0
155 0
156 0
157 0
158 0
159 0
160 0
161 0
162 0
163 0
164 0
165 0
166 0
167 0
168 0
169 0
170 0
171 0
172 0
173 0
174 0
175 0
176 0
177 0
178 0
179 0
180 0
181 0
182 0
183 0
184 0
185 0
186 0
187 0
188 0
189 0
190 0
191 0
192 0
193 0
194 0
195 0
196 0
197 0
198 0
199 0
200 0
201 0
202 0
203 0
204 0
205 0
206 0
207 0
208 0
209 0
210 0
211 0
212 0
213 0
214 0
215 0
216 0
217 0
218 0
219 0
220 0
221 0
222 0
223 0
224 0
225 0
226 0
227 0
228 0
229 0
230 0
231 0
232 0
233 0
234 0
235 0
236 0
237 0
238 0
239 0
240 0
241 0
242 0
243 0
244 0
245 0
246 0
247 0
248 0
249 0
250 0
251 0
252 0
253 0
254 0
255 0
256 0
257 0
258 0
259 0
260 0
261 0
262 0
263 0
264 0
265 0
266 0
267 0
268 0
269 0
270 0
271 0
272 0
273 0
274 0
275 0
276 0
277 0
278 0
279 0
280 0
281 0
282 0
283 0
284 0
285 0
286 0
287 0
288 0
289 0
290 0
291 0
292 0
293 0
294 0
295 0
296 0
297 0
298 0
299 0
300 0
301 0
302 0
303 0
304 0
305 0
306 0
307 0
308 0
309 0
310 0
311 0
312 0
313 0
314 0
315 0
316 0
317 0
318 0
319 0
320 0
321 0
322 0
323 0
324 0
325 0
326 0
327 0
328 0
329 0
330 0
331 0
332 0
333 0
334 0
335 0
336 0
337 0
338 0
339 0
340 0
341 0
342 0
343 0
344 0
345 0
346 0
347 0
348 0
349 0
350 0
351 0
352 0
353 0
354 0
355 0
356 0
357 0
358 0
359 0
360 0
361 0
362 0
363 0
364 0
365 0
366 0
367 0
368 0
369 0
370 0
371 0
372 0
373 0
374 0
375 0
376 0
377 0
378 0
379 0
380 0
381 0
382 0
383 0
384 0
385 0
386 0
387 0
388 0
389 0
390 0
391 0
392 0
393 0
394 0
395 0
396 0
397 0
398 0
399 0
400 0
401 0
402 0
403 0
404 0
405 0
406 0
407 0
408 0
409 0
410 0
411 0
412 0
413 0
414 0
415 0
416 0
417 0
418 0
419 0
420 0
421 0
422 0
423 0
424 0
425 0
426 0
427 0
428 0
429 0
430 0
431 0
432 0
433 0
434 0
435 0
436 0
437 0
438 0
439 0
440 0
441 0
442 0
443 0
444 0
445 0
446 0
447 0
448 0
449 0
450 0
451 0
452 0
453 0
454 0
455 0
456 0
457 0
458 0
459 0
460 0
461 0
462 0
463 0
464 0
465 0
466 0
467 0
468 0
469 0
470 0
471 0
472 0
473 0
474 0
475 0
476 0
477 0
478 0
479 0
480 0
481 0
482 0
483 0
484 0
485 0
486 0
487 0
488 0
489 0
490 0
491 0
492 0
493 0
494 0
495 0
496 0
497 0
498 0
499 0
500 0
501 0
502 0
503 0
504 0
505 0
506 0
507 0
508 0
509 0
510 0
511 0
512 0
513 0
514 0
515 0
516 0
517 0
518 0
519 0
520 0
521 0
522 0
523 0
524 0
525 0
526 0
527 0
528 0
529 0
530 0
531 0
532 0
533 0
534 0
535 0
536 0
537 0
538 0
539 0
540 0
541 0
542 0
543 0
544 0
545 0
546 0
547 0
548 0
549 0
550 0
551 0
552 0
553 0
554 0
555 0
556 0
557 0
558 0
559 0
560 0
561 0
562 0
563 0
564 0
565 0
566 0
567 0
568 0
569 0
570 0
571 0
572 0
573 0
574 0
575 0
576 0
577 0
578 0
579 0
580 0
581 0
582 0
583 0
584 0
585 0
586 0
587 0
588 0
589 0
590 0
591 0
592 0
593 0
594 0
595 0
596 0
597 0
598 0
599 0
600 0
601 0
602 0
603 0
604 0
605 0
606 0
607 0
608 0
609 0
610 0
611 0
612 0
613 0
614 0
615 0
616 0
617 0
618 0
619 0
620 0
621 0
622 0
623 0
624 0
625 0
626 0
627 0
628 0
629 0
630 0
631 0
632 0
633 0
634 0
635 0
636 0
637 0
638 0
639 0
640 0
641 0
642 0
643 0
644 0
645 0
646 0
647 0
648 0
649 0
650 0
651 0
652 0
653 0
654 0
655 0
656 0
657 0
658 0
659 0
660 0
661 0
662 0
663 0
664 0
665 0
666 0
667 0
668 0
669 0
670 0
671 0
672 0
673 0
674 0
675 0
676 0
677 0
678 0
679 0
680 0
681 0
682 0
683 0
684 0
685 0
686 0
687 0
688 0
689 0
690 0
691 0
692 0
693 0
694 0
695 0
696 0
697 0
698 0
699 0
700 0
701 0
702 0
703 0
704 0
705 0
706 0
707 0
708 0
709 0
710 0
711 0
712 0
713 0
714 0
715 0
716 0
717 0
718 0
719 0
720 0
721 0
722 0
723 0
724 0
725 0
726 0
727 0
728 0
729 0
730 0
731 0
732 0
733 0
734 0
735 0
736 0
737 0
738 0
739 0
740 0
741 0
742 0
743 0
744 0
745 0
746 0
747 0
748 0
749 0
750 0
751 0
752 0
753 0
754 0
755 0
756 0
757 0
758 0
759 0
760 0
761 0
762 0
763 0
764 0
765 0
766 0
767 0
768 0
769 0
770 0
771 0
772 0
773 0
774 0
775 0
776 0
777 0
778 0
779 0
780 0
781 0
782 0
783 0
784 0
785 0
786 0
787 0
788 0
789 0
790 0
791 0
792 0
793 0
794 0
795 0
796 0
797 0
798 0
799 0
800 0
801 0
802 0
803 0
804 0
805 0
806 0
807 0
808 0
809 0
810 0
811 0
812 0
813 0
814 0
815 0
816 0
817 0
818 0
819 0
820 0
821 0
822 0
823 0
824 0
825 0
826 0
827 0
828 0
829 0
830 0
831 0
832 0
833 0
834 0
835 0
836 0
837 0
838 0
839 0
840 0
841 0
842 0
843 0
844 0
845 0
846 0
847 0
848 0
849 0
850 0
851 0
852 0
853 0
854 0
855 0
856 0
857 0
858 0
859 0
860 0
861 0
862 0
863 0
864 0
865 0
866 0
867 0
868 0
869 0
870 0
871 0
872 0
873 0
874 0
875 0
876 0
877 0
878 0
879 0
880 0
881 0
882 0
883 0
884 0
885 0
886 0
887 0
888 0
889 0
890 0
891 0
892 0
893 0
894 0
895 0
896 0
897 0
898 0
899 0
900 0
901 0
902 0
903 0
904 0
905 0
906 0
907 0
908 0
909 0
910 0
911 0
912 0
913 0
914 0
915 0
916 0
917 0
918 0
919 0
920 0
921 0
922 0
923 0
924 0
925 0
926 0
927 0
928 0
929 0
930 0
931 0
932 0
933 0
934 0
935 0
936 0
937 0
938 0
939 0
940 0
941 0
942 0
943 0
944 0
945 0
946 0
947 0
948 0
949 0
950 0
951 0
952 0
953 0
954 0
955 0
956 0
957 0
958 0
959 0
960 0
961 0
962 0
963 0
964 0
965 0
966 0
967 0
968 0
969 0
970 0
971 0
972 0
973 0
974 0
975 0
976 0
977 0
978 0
979 0
980 0
981 0
982 0
983 0
984 0
985 0
986 0
987 0
988 0
989 0
990 0
991 0
992 0
993 0
994 0
995 0
996 0
997 0
998 0
999 0
1000 0

```

HEDBOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 34 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 X 80 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :
 REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
 CONSOLE :
 PERIPHERIQUES :

ZORK

Vous êtes Zork, une sorte d'insecte et, comme tous les insectes, votre vocation est de réparer les ordinateurs et, plus particulièrement ZORK, l'ordinateur fou qui sabote les autres...

Mode d'emploi dans le programme.

Gilles DERCO

```

10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****

```



EPARTUM SUR COMMODORE

LES MOTS CROISES DU N° 50
UN DEBUT QUE TOUTES LES
LIGNES DE CHIFFRE SONT EN
100 000 AILE COMPLETE PAS
100 - CLR

```

300 *****
301 *****
302 *****
303 *****
304 *****
305 *****
306 *****
307 *****
308 *****
309 *****
310 *****
311 *****
312 *****
313 *****
314 *****
315 *****
316 *****
317 *****
318 *****
319 *****
320 *****
321 *****
322 *****
323 *****
324 *****
325 *****
326 *****
327 *****
328 *****
329 *****
330 *****
331 *****
332 *****
333 *****
334 *****
335 *****
336 *****
337 *****
338 *****
339 *****
340 *****
341 *****
342 *****
343 *****
344 *****
345 *****
346 *****
347 *****
348 *****
349 *****
350 *****
351 *****
352 *****
353 *****
354 *****
355 *****
356 *****
357 *****
358 *****
359 *****
360 *****
361 *****
362 *****
363 *****
364 *****
365 *****
366 *****
367 *****
368 *****
369 *****
370 *****
371 *****
372 *****
373 *****
374 *****
375 *****
376 *****
377 *****
378 *****
379 *****
380 *****
381 *****
382 *****
383 *****
384 *****
385 *****
386 *****
387 *****
388 *****
389 *****
390 *****
391 *****
392 *****
393 *****
394 *****
395 *****
396 *****
397 *****
398 *****
399 *****
400 *****

```



COMMODORE 64

SRV/NICE

Durant la guerre, le gouvernement vous charge de récupérer les citernes d'énergie, qui se trouvent sur le terrain ennemi. Malheureusement, ce dernier a miné son territoire.



```

100 CALL CLEAR
101 CLR
102 CALL SCREEN(2)
103 CALL CDRG(120,333,660)
104 CALL MCHWR(1,4,152,27)
105 CALL VCHWR(1,4,152,27)
106 CALL VCHWR(1,4,152,27)
107 CALL VCHWR(1,4,152,27)
108 FOR I=20 TO 13
109   FOR J=10 TO 14,11
110     NEXT J
111   NEXT I
112 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
113 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
114 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
115 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
116 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
117 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
118 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
119 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
120 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
121 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
122 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
123 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
124 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
125 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
126 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
127 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
128 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
129 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
130 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
131 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
132 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
133 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
134 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
135 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
136 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
137 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
138 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
139 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
140 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
141 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
142 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
143 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
144 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
145 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
146 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
147 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
148 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
149 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)
150 CALL SRV/VCHWR(1,4,152,27)

```

BASIC SIMPLÉ

```

481 B0100 10000
482 B0100 10000
483 B0100 10000
484 B0100 10000
485 B0100 10000
486 B0100 10000
487 B0100 10000
488 B0100 10000
489 B0100 10000
490 B0100 10000
491 B0100 10000
492 B0100 10000
493 B0100 10000
494 B0100 10000
495 B0100 10000
496 B0100 10000
497 B0100 10000
498 B0100 10000
499 B0100 10000
500 B0100 10000
501 B0100 10000
502 B0100 10000
503 B0100 10000
504 B0100 10000
505 B0100 10000
506 B0100 10000
507 B0100 10000
508 B0100 10000
509 B0100 10000
510 B0100 10000
511 B0100 10000
512 B0100 10000
513 B0100 10000
514 B0100 10000
515 B0100 10000
516 B0100 10000
517 B0100 10000
518 B0100 10000
519 B0100 10000
520 B0100 10000
521 B0100 10000
522 B0100 10000
523 B0100 10000
524 B0100 10000
525 B0100 10000
526 B0100 10000
527 B0100 10000
528 B0100 10000
529 B0100 10000
530 B0100 10000
531 B0100 10000
532 B0100 10000
533 B0100 10000
534 B0100 10000
535 B0100 10000
536 B0100 10000
537 B0100 10000
538 B0100 10000
539 B0100 10000
540 B0100 10000
541 B0100 10000
542 B0100 10000
543 B0100 10000
544 B0100 10000
545 B0100 10000
546 B0100 10000
547 B0100 10000
548 B0100 10000
549 B0100 10000
550 B0100 10000
551 B0100 10000
552 B0100 10000
553 B0100 10000
554 B0100 10000
555 B0100 10000
556 B0100 10000
557 B0100 10000
558 B0100 10000
559 B0100 10000
560 B0100 10000
561 B0100 10000
562 B0100 10000
563 B0100 10000
564 B0100 10000
565 B0100 10000
566 B0100 10000
567 B0100 10000
568 B0100 10000
569 B0100 10000
570 B0100 10000
571 B0100 10000
572 B0100 10000
573 B0100 10000
574 B0100 10000
575 B0100 10000
576 B0100 10000
577 B0100 10000
578 B0100 10000
579 B0100 10000
580 B0100 10000
581 B0100 10000
582 B0100 10000
583 B0100 10000
584 B0100 10000
585 B0100 10000
586 B0100 10000
587 B0100 10000
588 B0100 10000
589 B0100 10000
590 B0100 10000
591 B0100 10000
592 B0100 10000
593 B0100 10000
594 B0100 10000
595 B0100 10000
596 B0100 10000
597 B0100 10000
598 B0100 10000
599 B0100 10000
600 B0100 10000

```

T199/4A

GRAPH STAT PC 1500

Ne vous y trompez pas, bien qu'il tourne sur un PC 1500, il s'agit là d'un véritable tableau professionnel avec en plus, fonctions statistiques et représentation graphique des données.

Olivier LICORT

Configuration pour le fonctionnement de "Calc Graph Stat":
 PC 1500 - 360
 PC 1500 + 16K0
 PC 1500A + 4K0

avec ou sans CE 150

2 - Principe général du tableau "Calc":
 "Calc Graph Stat" permet la création de tableaux de calcul, offrant une grande clarté d'utilisation obtenue par le principe suivant: Le tableau est en fait constitué de deux tableaux superposés. Leurs dimensions sont identiques et leur correspondance est totale. Le premier, dit tableau des étiquettes ou tableau A, est le support de tous les valeurs constantes, alphanumériques ou numériques, qui interviennent dans les calculs grâce par le second, tableau des formules ou tableau B.

TABLEAU ETIQUETTES			TABLEAU DES FORMULES		
A	B		A	B	
1	100	300	1		A1 + A2
2	200	100	2		

On constate que l'équation du tableau des formules met en jeu les cases A1 et A2 du tableau A, ce qui entraîne la mise en jeu de toutes les données de l'équation placées dans cette même case. C'est pourquoi le nombre d'équations mesuré à partir des valeurs du tableau A, tout en conservant les formules du tableau B.

3 - Utilisation du tableau "Calc":
 A) Un tableau exposé au chapitre précédent, il va falloir mettre en clair, le champ d'utilisation et prévoir l'organisation du tableau. La procédure implique les démarches suivantes:
 A) Connaître le nombre d'équations mesuré à partir par l'application.
 B) Evaluer le nombre de valeurs devant intervenir dans les calculs.
 C) Déterminer l'ordre des calculs et leur répartition dans le tableau.
 D) Vérifier que le tableau puisse contenir l'ensemble des données et formules.

Exemple:
 On désire connaître le prix de vente d'une gamme de produits sachant que le prix Y correspond au calcul suivant:
 $Y = X \text{ (prix d'achat)} + 6\% \times X \text{ (Frais variables)} + N \text{ (frais fixes)} + 40\% \text{ (marge)}$

On souhaite par la même occasion, obtenir le prix HT et TTC. Le tableau intervenant devra donc, avant d'être coté et écrit, un nombre de lignes dépendant du nombre de produits.

TABLEAU A	TABLEAU B					
	A	B	C	D	E	F
1	Pr d'achat	Frais var	Frais fixes	marges	tot.HT	tot. TTC
2	10		3			
3	20	B				

TABLEAU B:	A	B	C	D	E	F
1						
2	A2* 06		A2+B2 / C2* 4	+ 2*	E3* 1188	
3	A3* 06		A3+B3 / C3* 4	+ 3*	E3* 1188	

4 - Format du tableau:
 Le format concerne aussi bien le tableau A que le tableau B et s'exprime en nombre de cases. Ce dernier correspond au produit du nombre de lignes par le nombre de colonnes il ne peut excéder le nombre maximum autorisé par la place mémoire disponible.

Visualisation et déplacement:
 La visualisation du tableau se fait par l'intermédiaire d'une fenêtre de déplacement, donnant accès à 3 cases du tableau A ou B. La règle est la même que pour les touches \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow . Les tableaux A et B ne peuvent être visualisés en même temps, on accède à chacun d'eux par une touche qui leur est propre: "G" E pour visualiser le tableau A et "F" pour celui des formules. On peut aussi passer de l'un à l'autre par la pression de la touche qui leur correspond.

Importation:
 Un certain nombre d'opérations découlent du tableau visualisé, sans que la case affichée. En voici le détail:
 Les entrées du tableau A ou B dépendent de la case affichée dans laquelle elles se trouvent.

CASE: Entrée d'une étiquette ou d'une formule.
E - Entrée des données:
 L'entrée de données dans ce cas soit valeur numérique ou formule de calcul, est liée aux impératifs suivants:
 Maximum 16 signes par entrée.
 Les entrées du tableau A ou B dépendent de la case affichée dans laquelle elles se trouvent.

L'entrée d'une donnée sur le tableau A ne fait par A_{ij} et B pour le tableau B.
 Importation: Toute entrée faite sur une case ayant déjà un contenu, remplacera celui-ci.
 Pour voir une case, il suffit de presser ENTER sans aucun caractère.

7 - Calculs:
 Les formules entrées dans le tableau B utilisent les valeurs du tableau A et placent les résultats dans la case de destination. Il est toutefois important de connaître le mode de fonctionnement de l'interpréteur ayant la capacité d'analyser les équations du tableau B.

A) Les calculs ne sont effectués que lors de la mise à jour obtenue par la pression de la touche G (pour calcul).
 B) Le la mise à jour est un ordre précis et il faut tenir compte dans la disposition des équations. L'ordre est celui des colonnes soit A1 à A3.
 C) Les signes opératoires ne sont pas en compte par l'interpréteur.

"/, /' et (pour puissance)
 O) Les opérations sont effectuées dans l'ordre d'écriture, sans priorité particulière. A noter que les opérations exigent une parenthèse propre, doivent être mises entre parenthèses et d'un seul niveau est autorisé.

Exemple: (A1* 2) + (B1* 3) est autorisé.
 (A1* 2 + B1* 3) est interdit!
 E) Deux signes opératoires ne peuvent se suivre, il y a donc lieu de mettre entre parenthèses.
Exemple: A1* - 2 est interdit.

F) Un maximum de 7 signes
 autorisés est autorisé, par formule.
 O) Le fonction L (voir détail des fonctions) permettant d'obtenir un arrêt à 11 décimales, il est important de noter que les décimales supérieures ne sont plus prises en compte dans les calculs.
Exemple: A1 = 10.3 - 3.33333333
 Si B1 = A1* 300 avec arrondi à 2 on obtient B1 = 999 et non 999.99

H) Ne pas excéder la capacité alphanumérique: dans le tableau B.
 I) Les cases hors des limites du tableau, provoquent des erreurs de calcul si elles sont impliquées dans une formule du tableau B.
Exemple: TABLEAU = 10 * 10., case limite J10.

DETAIL DES FONCTIONS:
1 - Mise à jour:
 Touche "A", Affichage "CALC".
 Cette fonction permet la remise à jour du tableau A à partir des équations ou des valeurs mémorisées en tableau B. L'ordre de mise à jour est le suivant:
 Colonne de 1 à N. (N = limite de la colonne).
 On recommande de tenir compte de l'ordre de la mise à jour dans le cas de calcul faisant intervenir des valeurs résultant de calculs eux-mêmes obtenus par une mise à jour et stockés dans les cases de plus grand ordre.

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B
A1	186	
B2	0	A3 + B5
B5	0	1000* C6
C6	2.45	

PREMIERE MISE A JOUR		
A3	186	
B2	186	A3 + B5
B5	245	1000* C6
C6	2.45	

DEUXIEME MISE A JOUR		
A3	186	
B2	246.86	A3 + B5
B5	245	1000* C6
C6	2.45	

Conclusion: Il est impératif de tenir compte de l'ordre de mise à jour dans le stockage des valeurs ou des formules devant intervenir dans les calculs suivants. Pour éviter tout risque d'erreur, il est conseillé de procéder à deux mises à jour consécutives de façon à confirmer les résultats espérés.

2 - Entrée des formules:
 Touche "B", Affichage "FDR".
 Cette fonction permet l'entrée de formules, qui seront mémorisées dans le tableau B en correspondance avec la case où se trouve le curseur, au moment de l'entrée de la formule. Ce mode autorise aussi bien l'entrée de formules, que de labels pouvant être dans les deux cas, d'un maximum de 16 caractères. Le même des formules ou étiquettes est conforme à la procédure décrite en paragraphe 1.

3 - Etiquettes "ETI":
 Touche "C", Affichage "ETI".
 Le mode "ETIQUETTE" permet l'entrée dans le tableau A, de valeurs, de titres ou de signes de séparation. Les entrées sont effectuées à la case où se trouve le curseur et sont saisies dans la procédure décrite au chapitre 1.

Les étiquettes alphanumériques peuvent éventuellement intervenir dans les calculs de mise à jour, dans ce cas, leur valeur est égale à zéro.
Exemple:

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B
A2	VENTES 83	
C5	-	A2 + 500

MISE A JOUR		
A2	VENTES 83	
C5	500	A2 + 500

A noter, il est possible de mixer les valeurs numériques avec les étiquettes alphanumériques, mais il faut placer la valeur numérique en première position pour que celle-ci soit prise en compte par la mise à jour.
Exemple:

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B
A2	2500 HT	
C5	-	A2* (A2* 186)

MISE A JOUR		
A2	2500 HT	
C5	2968	A2* (A2* 186)

4 - Tableau des étiquettes:
 Touches E et Affichage "E".
 Le gestion de l'affichage du CALC permet la visualisation simultanée de deux tableaux A et B. Dans le cas présent, le tableau A est affiché et les déplacements se font comme expliqué au chapitre 2.
Attention: La transposition et l'impression sont dépendantes du tableau affiché et il faut donc s'assurer avant une ou l'autre de ces deux opérations, que le tableau requis est bien celui que l'on veut.

Fécran
5 - Tableau des formules:
 Touche "D", Affichage "F".
 Les caractéristiques de cette fonction sont identiques à celles du tableau A (voir paragraphe 3.D), à la seule différence que c'est le tableau B des formules qui est visualisé par cette opération.

6 - Sauvegarde sur cassette:
 Touche "F", Affichage "SAU".
 Cette fonction permet le sauvetage de l'ensemble des tableaux A et B sur cassette (micro ou standard).

Procédure:
 a) Mettre le magnétophone en position enregistrage avec la bande positionnée à l'endroit où doit commencer l'enregistrement.
 b) Presser ENTER et le clavier s'arrête.
 Une fois le tableau sauvegardé, le programme retourne au tableau en cours.

7 - Lecture sur cassette:
 Touche "G", Affichage "LEC".
 C'est par l'intermédiaire de cette fonction que vous êtes chargés dans le programme, les programmes sauvegardés par la procédure décrite plus haut. Il est à noter que le chargement d'un tableau sur cassette met celui-ci au format de la sauvegarde il est donc impératif de vérifier à ce que la capacité de la machine soit suffisante pour recevoir le fichier.

Procédure:
 a) Mettre le magnétophone en position lecture, avec la bande positionnée à l'endroit où commence le fichier.
 b) Presser ENTER pour diminuer la lecture.
 c) Le programme affiche le nouveau tableau des cases que ce dernier est complètement chargé en machine.

8 - Impression du tableau:
 Touche "H", Affichage "IMP".
 Cette fonction permet l'impression sur la bande intégrée de l'un ou de l'autre des deux tableaux de code. Dans les deux cas, la procédure est identique: Entrée du titre du tableau suivi de son impression et de celle du tableau concerné.

à noter: l'impression du tableau se fait dans le sens vertical, colonne par colonne (voir exemple final).

9 - Initialisation des formules:
 Touche "I", Affichage "FRN".
 Cette fonction remet l'ensemble des tableaux à zéro et arrête le programme. L'initialisation n'est effective qu'après confirmation de la remise à zéro. Dans le cas d'un "ENTER" dans le cas d'une autre touche, le programme revient sur le tableau en cours sans effectuer de remise à zéro.

10 - Déplacement inconditionnel:
 Touche "J", Affichage "DEP".
 Cette fonction offre la possibilité de se déplacer en n'importe quel point du tableau, sans avoir recours aux touches de déplacement. La procédure exige que la case où l'on désire positionner le curseur soit entrée à l'écran ou si ce n'est pas le cas.

11 - Transposition:
 Touche "L", Affichage "TRA".
 Cette fonction est des plus importantes de ce CALC, car elle permet la transposition dans toutes les cases d'une ligne ou d'une colonne du contenu d'une case quelconque. De plus, la transposition est effective de deux façons dépendantes du tableau sur lequel elle agit.

Transposition du Tableau A: Dans le cas du tableau des étiquettes, la transposition se fait latéralement, à partir de la case où se trouve le curseur, jusqu'à la limite du tableau, la transposition peut se faire horizontalement en entrant le numéro de la ligne dans laquelle elle se situe, sans le pas de transposition correspondrait au pas d'incrément des cases.

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B (A = 10, B = 10)
A4	-	** CUMULS **
		TRANSPOSITION = 4; PAS = 1
B4	-	** CUMULS **
C4	-	-
J4	-	** CUMULS **

La transposition verticale se passe de la même manière que l'horizontale à la seule différence qu'il faut entrer le coordonnée de la colonne.
Exemple:

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B (A = 10, B = 10)
A4	-	** CUMULS **
		TRANSPOSITION = A; PAS = 1
A5	-	** CUMULS **
Ap	-	-
A10	-	** CUMULS **

Transposition sur tableau B
 Transposition horizontale
 La transposition sur le tableau, s'effectue horizontalement à celle sur le tableau A, mais le pas de transposition est différent. La transposition est "intelligente", à cela que le contenu des cases transposées est adapté à chaque case support de la transposition.

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B (A = 10, B = 10)
C1	-	A1 + B1
		TRANSPOSITION 1, PAS = 1
D1	-	B1 + C1
E1	-	C1 + D1
J1	-	HT + IT

12 - Format des résultats:

Touche "M" Affichage "RES":
Concernant le format des résultats, cette fonction permet de préciser avec combien de décimales seront affichés les calculs effectués, grâce à la fonction C. Le nombre à entrer est compris entre 0 et 14, à noter que les décimales supérieures sont perdues. Il est possible d'intervenir dans les calculs, il est donc prudent d'en tenir compte (notamment) dans la puissance des résultats exposés.
Exemple:
Accidentel ou provisoire

Dans le cas d'une interruption accidentelle ou volontaire (BREAK), il reste possible de reprendre le cours des opérations sans affecter le contenu des cases. Pour cela, utiliser CONT ENTER.
Par ce moyen, il est sans possibilité d'arrêter la machine et de reprendre ultérieurement le tableau en cours, sans changer son contenu.
Revenir à zéro

Le contenu du tableau ainsi que son format, sont automatiquement remis à zéro dans le cas des manipulations suivantes: CLEAR ENTER RUN ENTER

13 - Résultats statistiques:

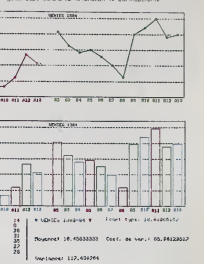
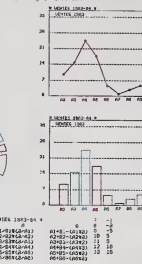
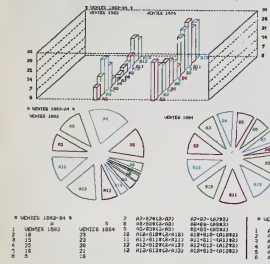
Touche "M" Affichage "RES":
Cette fonction permet d'obtenir sur imprimante, les résultats suivants: Valeurs, Variance, Ecart-type et Coefficient de variation. Ces résultats sont calculés par colonne (A, B, C, etc...) et c'est après avoir été contrôlé par la touche "M" que l'on presse les colonnes concernées "GR0" (groupe).
Exemple

REGLAGE DES STATISTIQUES DES COLONNES A, B et C
Touche "M" confirmation par "ENTER"
entrée des colonnes "A-C-ENTER"
impression des résultats.

14 - Graphiques:

Touche "M" Affichage "GRA":
Cette fonction donne accès au sous-menu des graphiques "3D-2D-CL-LE" permettant le choix des graphiques soit

3D pour histogrammes 3 dimensions
2D pour histogrammes 2 dimensions.
Pour créer statistique
LI pour GRAPHES à lignes.
Les graphiques sont effectués pour les valeurs du tableau A et li pour les colonnes correspondantes aux colonnes.
Choix du graphique: appuie sur le label (LEL ou LIH), de l'échelle d'impression (sauf CE) qui peut être calculée sur le plus grand valeur (PG) qui n'a une valeur quelconque obligatoirement supérieure à la plus grande des valeurs (VS).
Le programme demande ensuite si doit imprimer les copies ou qui est accès par "OU" ou par "NON" sans "ENTER"
ATTENTION:
a) Les cases de la première ligne (A1, B1, C1, etc...) servent à identifier les graphes, elles ne sont donc pas prises en compte dans les graphiques.
b) Le nombre de données par colonne qui limite à 13 pour chaque graphique est de 50. Dans le cas où les colonnes ont une longueur supérieure à 13 la fonction "N" est impérative.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91</									

DES JEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10000 francs de prix ou MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ? Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez recevoir !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes que voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative en annexe.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL s'interessa à la fois aux programmes qui seront les ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement
ART 1 HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur du logiciel en K7 ou disquette accompagne dans son bon de participation de coupe dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement au de-

mande par la rédaction de notre journal cotisée l'acte de candidature.

ART 3 La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les concours mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera tenu au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera tenu au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART 7 Le présent règlement a été approuvé chez Maître Jauréguier, 1 rue des Halles 75001 Paris. HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'ajuster le tout moment le présent concours en avançant les lecteurs un mois avant.

ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDGICIEL, 27, rue du Général FOY - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom Prénom
Adresse Profession
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

Je déclare être l'auteur de ce programme ou n'en être qu'un utilisateur ou un copieur d'un programme existant. Ce programme restera la propriété exclusive d'HEBDGICIEL, à la publication. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme if occupant plus une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire (Signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés s'ont conservés, ils ne sont pas à en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, livrets et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre bon de participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.

Noter dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé.

desire. Nous pourrions ainsi recevoir facilement les livrets, une fois sortis de l'imprimante.

● Dupliquez plusieurs fois sur la cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger si les magnétogrammes ne sont pas tout à fait compatibles.

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "jardins étonnants", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

● Exploitez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIRTHYTHMES, MASTERMIND, PENNY, TOUT DE HANOU, CALENDRIER, BATAILLE

NAMALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LADY FANTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO

LA RÉGLE À CALCUL RECOMMANDE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN OUVRAGE À CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (EDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PFL, SHIFF, SYBEX).

Les auteurs du CADRE offrent sur le meilleur logiciel du mois un HP 41, leur livre "autour de la boîte" de Janick TALLANDIER.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle II. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et 1500, en particulier, la vitesse de 1500, dans le modèle III.

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Vendredi 2 Novembre à minuit.

	N° 50	N° 51	N° 52	N° 53
APPLE II	Caractère	Editeur Général	Finder	Touche de fonctions
CANON X-07	Jump	Tron	Patrouilleur de l'espace	Puzzle
CASIO FX 702-P	Mancor	Gambler	Gambler	Gambler
COMMODORE 64	Mélex	Mac Pin	Mots croisés	Maze 64
COMMODORE VIC 20	Vic tué	Pingouin	Vic Jump Frog	Chevauché fantastique
HECTOR HR	Caractères	Envahisseurs	War Game	Hexagraphe
HP 41	Alpinisme	Invmat	Ebiblo	Nimbus
MZ	Urano II	Urano II	Take liberty	Cherife
ORIC 1	Maset	Toutancarton	Pech'Ono	Pâques en vac
PC 1251	Synthésiseur	Agende	Pili Chinois	Bataille adéquate
PC 1500	Alzan	Arondun X	Monstres et merveilles	Caractères
SPECTRUM	Secret de la momie	OGAC	Pedro	Mur
ZX 81	Confiance ?	Dr. Logie	Luby 3D	Roukstop
TRS 80	Logic/conversion	Police Défilé	Police Déh	Jeu de Dés
TI 99/4 A (basic simple)	Ring	Astérix	Maître du dojon	Vengeance du Prince
TI 99/4 A (basic étendu)	Espace clos	Débarquement	Space War	Voleur de diamants
TO 7	Wir back	Delos attaque	Burger	Portrait

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants votre jeu de claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La réduction d'HEBDGICIEL compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote - Expéditez-le à HEBDOGICIEL CONCOURS MENSUEL, 27 rue du Général FOY 75008 PARIS, avant le Vendredi 2 Novembre.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas ben grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

À renvoyer avant le 2 Novembre minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général FOY 75008 PARIS

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :



DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

10% de remise pour les abonnés!

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne présentons pas que cette liste est complète et détaillée il est évident que nous y retournerons régulièrement des programmes. Pourtant, vous cherchiez en vain certains programmes qui justifient d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons classé à part nos propres produits, les Hébergiciels Software.

Les prix sont, sous l'égide, les meilleurs du marché et les abonnés - anciens ou nouveaux - bénéficient en plus d'une remise de 10%. Si vous êtes nombreux à nous écrire dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs de fourniture pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixés: ramener le prix à un plus juste niveau !

Les cinq éléments sont: l'ordre de programme et le classement par compte des prix, c'est à vous de jouer le rôle de la réponse. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualitatif/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

SOFT-PARADE

LOGICIEL	EDITEUR	PROCESSEUR	MOYEN	COÛT
1.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
2.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
3.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
4.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
5.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
6.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
7.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
8.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
9.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
10.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
11.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
12.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
13.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
14.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
15.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
16.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
17.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
18.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
19.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
20.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500

HEBERGICIEL SOFTWARE

COMPA
10000
11000
12000
13000
14000
15000
16000
17000
18000
19000
20000

SPECTRUM OF THE HOBBIT
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner
Lode Runner

LOGICIEL	EDITEUR	PROCESSEUR	MOYEN	COÛT
21.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
22.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
23.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
24.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
25.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
26.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
27.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
28.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
29.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
30.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500

LOGICIEL	EDITEUR	PROCESSEUR	MOYEN	COÛT
31.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
32.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
33.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
34.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500
35.000.000.000	HEBERGICIEL	IBM PC	100%	9500

LE SECRET DU CHARPANTIER

Le secret du charpentier est un jeu de type taquin, le but est d'amener la grande plaque de forme carrée (qui se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran en début de partie) dans le coin supérieur droit. Pour ce faire, on doit déplacer les différentes plaques.

D. VAN DE KERKHOVE

Pour déplacer une plaque, il faut d'abord glisser le curseur dans le coin supérieur de cette plaque au moyen de quatre flèches. Ensuite, en appuyé sur la touche SHIF*T on minima temps sur la flèche correspondante au déplacement désiré. Au début de la partie, on a la possibilité d'avoir un résumé du mode d'emploi ainsi qu'un exemple de solution.



Situation de départ.



Exemple de situation gagnante.

```

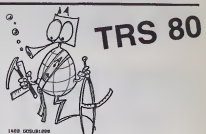
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```

```

100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200

```



MISSION IMPOSSIBLE

Pas de doute, cette mission va vous en faire voir de toutes les couleurs: certaines des cibles sont à touché, d'autres pas touchées... et votre temps est compté Bon réflexes.

Mode d'emploi: il faut gagner 30 points grâce au canon tirant à droite (5) ou à gauche (6).

Paul André KUEHN

```

10 86 15 34
11 X/CF
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```

```

100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200

```

MISSION IMPOSSIBLE

HP 41

```

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```


C'est un programme de mathématiques que nous proposons cette semaine André MARADAN, un enseignant suisse. Qu'a dit que le programme risquait d'être loooooong ? Vous avez également droit à la suite des drapeaux du programme de Bernard AUDDURENC.

OPERATIONS

COMMODORE

64

Ce petit programme traite des opérations «*n*», où *n* est un nombre rationnel. Il devrait être service à menu collégien, enseignement des mathématiques. En effet, les nombres étant en progrès dans le programme, on démarre toutes toutes les étapes indispensables pour arriver à la réponse : simplification, réduction du PPCM, PGCD et extrac-

tion des entiers. Combien de fois une réponse fautive nous oblige à relire le raisonnement de l'élève ? Avec ce logiciel, il est possible de renvoyer les données ou part de décrochement et après l'avoir lu le raisonnement de l'élève est exact.

André Maradan

Le programme est écrit sur Commodore 64, mais après adaptation sur n'importe quel ordinateur ne devrait poser aucune difficulté. Pas de pack de poke, à est prévoir en basic standard. Sachez également que les caractères grecs ne servent qu'à la main en regard de leur GREEK est l'instruction qui permet de renvoyer à la suite de la commande GREEK. Les caractères est commun à tous les niveaux.

La rédaction

```

10 PRINT "*****"
20 PRINT "*****"
30 PRINT "*****"
40 PRINT "*****"
50 PRINT "*****"
60 PRINT "*****"
70 PRINT "*****"
80 PRINT "*****"
90 PRINT "*****"
100 PRINT "*****"
110 PRINT "*****"
120 PRINT "*****"
130 PRINT "*****"
140 PRINT "*****"
150 PRINT "*****"
160 PRINT "*****"
170 PRINT "*****"
180 PRINT "*****"
190 PRINT "*****"
200 PRINT "*****"
210 PRINT "*****"
220 PRINT "*****"
230 PRINT "*****"
240 PRINT "*****"
250 PRINT "*****"
260 PRINT "*****"
270 PRINT "*****"
280 PRINT "*****"
290 PRINT "*****"
300 PRINT "*****"
310 PRINT "*****"
320 PRINT "*****"
330 PRINT "*****"
340 PRINT "*****"
350 PRINT "*****"
360 PRINT "*****"
370 PRINT "*****"
380 PRINT "*****"
390 PRINT "*****"
400 PRINT "*****"
410 PRINT "*****"
420 PRINT "*****"
430 PRINT "*****"
440 PRINT "*****"
450 PRINT "*****"
460 PRINT "*****"
470 PRINT "*****"
480 PRINT "*****"
490 PRINT "*****"
500 PRINT "*****"
510 PRINT "*****"
520 PRINT "*****"
530 PRINT "*****"
540 PRINT "*****"
550 PRINT "*****"
560 PRINT "*****"
570 PRINT "*****"
580 PRINT "*****"
590 PRINT "*****"
600 PRINT "*****"
610 PRINT "*****"
620 PRINT "*****"
630 PRINT "*****"
640 PRINT "*****"
650 PRINT "*****"
660 PRINT "*****"
670 PRINT "*****"
680 PRINT "*****"
690 PRINT "*****"
700 PRINT "*****"
710 PRINT "*****"
720 PRINT "*****"
730 PRINT "*****"
740 PRINT "*****"
750 PRINT "*****"
760 PRINT "*****"
770 PRINT "*****"
780 PRINT "*****"
790 PRINT "*****"
800 PRINT "*****"
810 PRINT "*****"
820 PRINT "*****"
830 PRINT "*****"
840 PRINT "*****"
850 PRINT "*****"
860 PRINT "*****"
870 PRINT "*****"
880 PRINT "*****"
890 PRINT "*****"
900 PRINT "*****"
910 PRINT "*****"
920 PRINT "*****"
930 PRINT "*****"
940 PRINT "*****"
950 PRINT "*****"
960 PRINT "*****"
970 PRINT "*****"
980 PRINT "*****"
990 PRINT "*****"

```

DRAPEAU sur T07 et M05

Suite du N° 53



```

1000 PRINT "*****"
1010 PRINT "*****"
1020 PRINT "*****"
1030 PRINT "*****"
1040 PRINT "*****"
1050 PRINT "*****"
1060 PRINT "*****"
1070 PRINT "*****"
1080 PRINT "*****"
1090 PRINT "*****"
1100 PRINT "*****"
1110 PRINT "*****"
1120 PRINT "*****"
1130 PRINT "*****"
1140 PRINT "*****"
1150 PRINT "*****"
1160 PRINT "*****"
1170 PRINT "*****"
1180 PRINT "*****"
1190 PRINT "*****"
1200 PRINT "*****"
1210 PRINT "*****"
1220 PRINT "*****"
1230 PRINT "*****"
1240 PRINT "*****"
1250 PRINT "*****"
1260 PRINT "*****"
1270 PRINT "*****"
1280 PRINT "*****"
1290 PRINT "*****"
1300 PRINT "*****"
1310 PRINT "*****"
1320 PRINT "*****"
1330 PRINT "*****"
1340 PRINT "*****"
1350 PRINT "*****"
1360 PRINT "*****"
1370 PRINT "*****"
1380 PRINT "*****"
1390 PRINT "*****"
1400 PRINT "*****"
1410 PRINT "*****"
1420 PRINT "*****"
1430 PRINT "*****"
1440 PRINT "*****"
1450 PRINT "*****"
1460 PRINT "*****"
1470 PRINT "*****"
1480 PRINT "*****"
1490 PRINT "*****"
1500 PRINT "*****"
1510 PRINT "*****"
1520 PRINT "*****"
1530 PRINT "*****"
1540 PRINT "*****"
1550 PRINT "*****"
1560 PRINT "*****"
1570 PRINT "*****"
1580 PRINT "*****"
1590 PRINT "*****"
1600 PRINT "*****"
1610 PRINT "*****"
1620 PRINT "*****"
1630 PRINT "*****"
1640 PRINT "*****"
1650 PRINT "*****"
1660 PRINT "*****"
1670 PRINT "*****"
1680 PRINT "*****"
1690 PRINT "*****"
1700 PRINT "*****"
1710 PRINT "*****"
1720 PRINT "*****"
1730 PRINT "*****"
1740 PRINT "*****"
1750 PRINT "*****"
1760 PRINT "*****"
1770 PRINT "*****"
1780 PRINT "*****"
1790 PRINT "*****"
1800 PRINT "*****"
1810 PRINT "*****"
1820 PRINT "*****"
1830 PRINT "*****"
1840 PRINT "*****"
1850 PRINT "*****"
1860 PRINT "*****"
1870 PRINT "*****"
1880 PRINT "*****"
1890 PRINT "*****"
1900 PRINT "*****"
1910 PRINT "*****"
1920 PRINT "*****"
1930 PRINT "*****"
1940 PRINT "*****"
1950 PRINT "*****"
1960 PRINT "*****"
1970 PRINT "*****"
1980 PRINT "*****"
1990 PRINT "*****"

```